

20. Artikel SEMDIKJAR 2022

by Erwin Permana

Submission date: 28-Feb-2023 08:20PM (UTC-0500)

Submission ID: 2025726727

File name: 20._Artikel_SEMDIKJAR_2022.pdf (263.27K)

Word count: 2371

Character count: 14723

Pengembangan Media Buku Saku IPS Materi Keragaman Sosial Budaya Kelas IV SDN Sukorame 2

Maria Anggelina Prastin¹, Susi Damayanti², Erwin Putera Permana³
 Universitas Nusantara PGRI Kediri¹, Universitas Nusantara PGRI Kediri²,
 Universitas Nusantara PGRI Kediri³
angelinamaria797@gmail.com, susidamayanti@unpkediri.ac.id²,
erwin@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of students in understanding indonesia's socio-cultural diversity, the difficulty of students in accepting explanations from teachers, and boring social studies learning. This study aims to determine the validity, practicality, and effectiveness of pocket book media development products in social studies learning socio-cultural diversity materials. The research method used is the development model used is the ADDIE model. The data analysis techniques used are quantitative and qualitative analysis techniques. The results of the study can be concluded that pocket book learning media obtained the results of 88% of material experts, 95% of linguists, and 93% of media experts, so in its validity it is categorized as very valid. In practicality, pocketbook media got a score from the student response results of 4.51 located in the range of $X > 4.20$, and was categorized as very feasible. In its effectiveness, pocketbook media gets a percentage result of 93% and is categorized as very effective. So it can be concluded that the use of pocketbook learning media is very feasible and effective for use in learning.

Keywords: Learning Media, Pocket Books, R&D development research.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi kurangnya siswa dalam memahami keragaman sosial budaya Indonesia, sulitnya siswa dalam menerima penjelasan dari guru, dan pembelajaran IPS membosankan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk pengembangan media buku saku pada pembelajaran IPS materi keragaman sosial budaya. Metode penelitian yang digunakan adalah model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran buku saku memperoleh hasil 88% dari ahli materi, 95% ahli bahasa, dan 93% ahli media, maka dalam kevalidannya dikategorikan sangat valid. Pada kepraktisannya media buku saku mendapatkan skor dari hasil respon siswa sebesar 4,51 terletak pada rentang $X > 4,20$, dan dikategorikan sangat layak. Dalam keefektifannya media buku saku mendapatkan hasil presentase sebesar 93% dan dikategorikan sangat efektif. Sehingga dapat disimpulkan penggunaan media pembelajaran buku saku sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Buku Saku, penelitian pengembangan R&D.

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Berdasarkan (Undang-Undang No. 20 Tahun 2003) bab 1 pasal 1 tentang sistem pendidikan nasional menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Adanya kurikulum 2013 yang saat ini digunakan di Indonesia dapat mencapai tujuan nasional pendidikan yang ada. Kurikulum ini menekankan

pada pengalaman belajar siswa yang bermakna dengan menggali pengetahuan sendiri yang dikehendaki dengan berbagai sumber belajar yang ada di lingkungan sekitar. Adanya sumber belajar seperti media pembelajaran dapat membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Melalui pendidikan, berbagai aspek kehidupan dikembangkan melalui proses belajar dan distabilkan agar kondisi belajar tercipta sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai serta dapat diperoleh seoptimal mungkin.

Agar proses pembelajaran terlaksana secara komunikatif dibutuhkan media yang menjadi sarana interaksi antara guru dan siswa yang dapat digunakan untuk menyalurkan bahan pembelajaran, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan khususnya pada mata pelajaran IPS. Menurut Adam & Muhammad Taufik dalam (Zaki&Diyan, 2020:809) bahwa media pembelajaran adalah baik fisik maupun teknis yang digunakan dalam pembelajaran untuk mempermudah guru dalam menyampaikan ilmu kepada siswa dengan mudah untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Susanti & Affrida (2018: 4) media pembelajaran dibagi menjadi tiga yaitu visual, audio, audio visual. Penjelasan dari masing-masing ketiga media tersebut adalah:

1. Media visual adalah media pembelajaran yang dapat dilihat oleh mata telanjang atau secara langsung dengan mata atau indera pengelihatan.
2. Media audio adalah media yang dapat didengar oleh indera pendengaran yaitu telinga yang berisikan materi pembelajaran.
3. Media audio visual adalah dapat dilihat dari indera pengelihatan atau mata dan dapat didengar oleh indera pendengaran atau telinga.

Media berfungsi untuk intruksi di mana informasi yang terdapat dalam media harus melibatkan siswa. Menurut (Suparlan, 2020) media pembelajaran memiliki fungsi, di antaranya adalah dengan fungsi utama dalam membantu guru dalam menyampaikan materi ajar sesuai dengan kondisi lingkungan pada kegiatan pembelajaran.

Dalam penelitian ini media yang digunakan adalah media buku saku. Menurut (Setyono, 2012) bahwa buku saku berukuran kecil, ringan, dan mudah dibawa ke mana-mana dan dapat dibaca saat di manapun. Buku saku ini memiliki isi yang sangat lengkap dan isinya sangat menarik untuk dibaca dengan diberi inovasi sedemikian menarik mungkin. Karakteristik buku saku juga memiliki salah satu cirinya yaitu menarik dan mudah dibawa ke mana-mana.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SDN Sukorame 2 Kota kediri, peneliti menemukan masalah dalam pembelajaran IPS materi Keragaman Sosial Budaya, pada aspek mengidentifikasi keragaman sosial budaya siswa belum mampu mengidentifikasikan. Hal ini dilihat pada saat guru mengajar dan saat mahasiswa melakukan *survey* lapangan. Siswa lebih cenderung menghafal pada mata pelajaran IPS materi Keragaman Sosial

Budaya. Penggunaan media yang kurang sesuai sehingga membuat siswa cenderung bosan. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas IV, didapatkan hasil bahwa proses pembelajaran yang berlangsung selama ini masih sering menggunakan metode ceramah. Hal ini dikarenakan karena kurang adanya media yang digunakan. Dapat disimpulkan bahwa media yang digunakan guru masih sederhana seperti papan tulis, buku paket tematik, dan internet.

Berdasarkan dengan uraian yang sesuai dengan permasalahan yang dijelaskan maka peneliti mengangkat judul "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku pada Pelajaran IPS materi Keragaman Sosial Budaya Kelas IV SDN Sukorame 2 Kota Kediri". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media buku saku IPS materi keragaman sosial budaya pada kelas IV sekolah dasar. Kelebihan media buku saku adalah materi yang disajikan lebih ringkas dan mudah dipahami, selain itu gambar yang di cantumkan juga *full colour* sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi materi yang tertulis didalamnya.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development dengan model ADDIE. Menurut Borg and Gall (1983:772) "*R&D is a process used to development validate educational products*" yang artinya penelitian pengembangan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Model ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu : *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*.

Pada tahap *Analysis*, yaitu melakukan analisis kebutuhan. Mengidentifikasi masalah, mengidentifikasi produk yang sesuai dengan sasaran, pemikiran tentang produk yang akan dikembangkan (Mukmin & Zunaidah, 2018). Tahap *Design*, tahap desain merupakan tahap perancangan konsep produk yang akan dikembangkan. Tahap *Development*, pengembangan adalah proses mewujudkan desain tadi menjadi kenyataan. Tahap *Implementation*, implementasi adalah uji coba produk sebagai langkah nyata untuk menerapkan produk yang sedang kita buat, dan tahap *Evaluation*, yaitu proses untuk melihat apakah produk yang dibuat berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak.

Lokasi yang dipilih dari penelitian ini adalah SDN Sukorame 2 Kota Kediri yang bertempat di Jalan Himalaya No.2, Sukorame, Kec. Mojoroto, Kota Kediri. Subjek penelitian ini adalah 10 siswa kelas 4A untuk uji coba produk terbatas dan 27 siswa kelas 4B untuk uji coba produk keseluruhan, semua siswa yang akan diambil untuk responden adalah kelas 4A dan 4B.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini Instrumen berupa instrumen studi pendahuluan yang dilakukan pada saat pra-penelitian, instrumen uji coba produk berbentuk angket uji aspek

kepraktisan yang di berikan peserta didik dan soal evaluasi sebagai tolak ukur peserta didik dalam pencapaian pembelajaran.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Teknik ini bertujuan untuk mengetahui dan mengolah data mengenai validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Tahap-tahap analisis data yang dilakukan yaitu sebagai berikut.

A. Analisis data angket

Analisis ini mencakup data kevalidan dan kepraktisan

1. Kepraktisan

Tabel 1.1 Kriteria Kevalidan

Nilai Validasi (%)	Kategori Kevalidan
0% - 20%	Tidak valid
21% - 40%	Kurang valid
41% - 60%	Cukup valid
61% - 80%	Valid
81% - 100%	Sangat valid

Sumber: (Wulandari.Eko, Nuryanti, 2020)

2. Kepraktisan

Keterangan:

KB = Kriteria Buku Saku

Tabel 1.2 Kriteria Kevalidan

Interval	Kriteria
$KB \leq 1,80$	Sangat kurang layak
$1,80 < KB \leq 2,60$	Kurang Layak
$2,60 < KB \leq 3,40$	Cukup layak
$3,40 < KB \leq 4,20$	Layak
$KB > 4,20$	Sangat Layak

Sumber: (Wulandari.Eko, Nuryanti, 2020)

B. Analisis data keefektifan

Data keefektifan didapatkan dari nilai hasil belajar sesudah pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dengan mengerjakan tes yang terdiri dari 10 soal. Apabila hasil sesudah pembelajaran diperoleh lebih dari KKM yaitu 75, dan hasil sesudah pembelajaran mencapai ketuntasan klasikal 80% maka pengembangan media pembelajaran dikatakan efektif (Ernawati, Septiwiharti dan Palimbong (2013:109)). Berikut langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk mendapatkan data keefektifan buku saku.

- a. Menghitung hasil belajar setiap siswa (individu) dengan menggunakan rumus :

$$\text{Nilai hasil belajar siswa} = \frac{\text{jumlah skor perolehan}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

- b. Kelulusan di presentase secara klasikal dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Presentase} = \frac{\text{jumlah siswa yang lulus KKM}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

- c. Pencapaian skor diubah menjadi bentuk kualitatif, dengan mengacu kategori validitas menurut Wulandari.Eko, Nuryanti (2020:25) sebagai berikut.

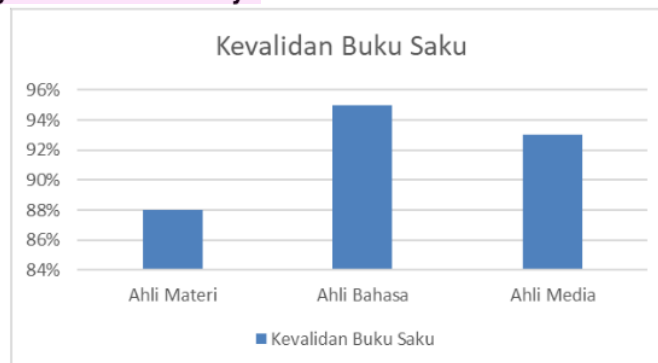
Tabel 1.3 Kriteria Keefektifan

Nilai Validasi (%)	Kategori Keefektifan
0% - 20%	Tidak efektif
21% - 40%	Kurang efektif
41% - 60%	Cukup efektif
61% - 80%	Efektif
81% - 100%	Sangat efektif

Sumber: (Wulandari.Eko, Nuryanti, 2020)

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Uji Validasi Media Pembelajaran Buku Saku IPS Materi Keragaman Sosial Budaya



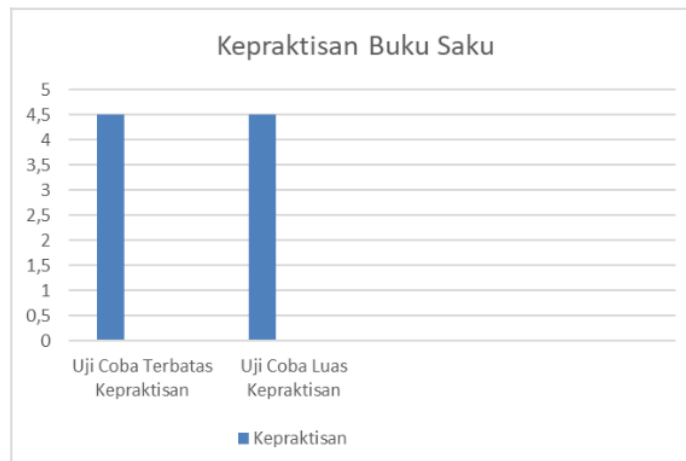
Gambar 1.2 Hasil Validasi Produk

Validasi media pembelajaran buku saku dilakukan melalui validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Aspek yang dinilai mencakup tampilan buku saku IPS materi keragaman sosial budaya, isi materi buku saku, kesesuaian materi dengan KD dan indikator, dan penggunaan bahasa yang sesuai dengan anak sekolah dasar.

Berdasarkan gambar 1.2 hasil penilaian produk dari validasi ahli materi mendapatkan 88%, ahli bahasa 95% dan ahli media 93%. Tiga dari hasil ahli tersebut dalam kategori sangat valid namun perlu perbaikan kecil. Disamping itu terdapat masukan dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media untuk

menunjang pengembangan media pembelajaran buku saku IPS pada materi keragaman sosial budaya yaitu 1) perbaikan *cover* yang sesuai dengan materi, 2) penambahan materi, 3) penggunaan bahasa yang komunikatif, dan 4) penambahan gambar sebelum materi.

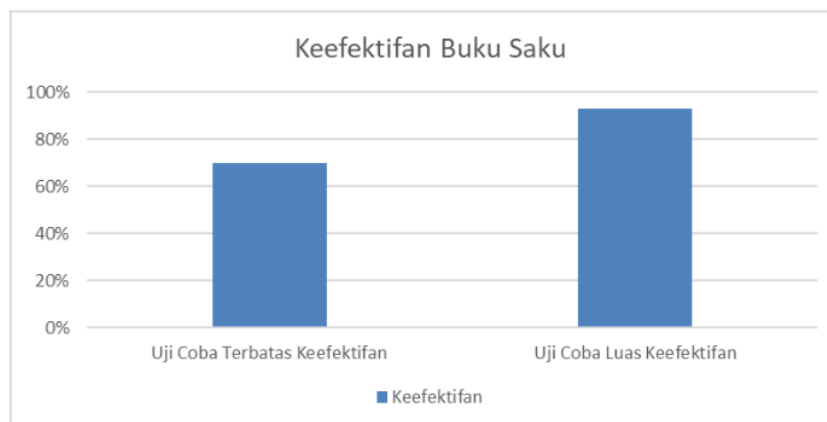
B. Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran Buku Saku IPS Materi Keragaman Sosial Budaya Kelas IV Sekolah Dasar



Gambar 1.3 Hasil Kepraktisan Produk

Berdasarkan gambar 1.3 hasil penilaian produk dari kepraktisan yang diuji cobakan pada uji coba terbatas (10 siswa) dan uji coba luas (27) dengan jumlah keseluruhan responden 37 siswa mendapatkan skor hasil 4,50 terletak pada rentang KB > 4,20 pada kepraktisannya media pembelajaran buku saku dikategorikan sangat layak untuk dikembangkan.

C. Hasil Uji Keefektifan Media Pembelajaran Buku Saku IPS Materi Keragaman Sosial Budaya Kelas IV Sekolah Dasar



Gambar 1.4 Hasil Keefektifan Produk

Setelah melakukan uji coba terbatas di SDN Sukorame 2 Kota Kediri dengan menggunakan media pembelajaran buku saku IPS materi keragaman sosial budaya kelas IV diperoleh hasil persentase secara klasikal sebesar 70% yang terletak pada rentang 61-80% dengan kriteria "efektif". Uji coba luas diperoleh hasil persentase kelulusan secara klasikal sebesar 93% dengan kriteria "sangat efektif" digunakan dalam pembelajaran.

5 KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan analisis hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran buku saku IPS materi keragaman sosial budaya kelas IV sekolah dasar layak digunakan apabila memenuhi tiga aspek yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

Diperoleh hasil 88% dari ahli materi, 95% dari ahli bahasa, dan 93% dari ahli media atau grafik, yang terletak pada rentang 81%-100%. Maka dapat disimpulkan bahwa buku saku dalam tingkat kevalidan dikategorikan sangat valid dan dapat digunakan.

Berdasarkan model pengembangan media pembelajaran buku saku yang diperoleh dari hasil angket respon siswa, dari uji coba terbatas (10 siswa) dan uji coba luas (27 siswa) dengan jumlah keseluruhan responden 37 siswa. Diperoleh hasil skor 4,50 terletak pada rentang KB > 4,20 pada kepraktisan media buku saku dan dikategorikan sangat layak untuk dikembangkan.

Berdasarkan model pengembangan media pembelajaran buku saku yang diperoleh dari nilai hasil belajar siswa dari uji coba terbatas (10 siswa) dan uji coba luas (27 siswa) dengan jumlah keseluruhan 37 siswa memperoleh hasil rata-rata 81,5%. Dalam keefektifan data, media pembelajaran buku saku dapat dikategorikan sangat efektif digunakan sehingga dapat digunakan tanpa perbaikan.

Saran

Bagi peneliti Selanjutnya, penelitian ini dapat menjadi referensi peneliti selanjutnya dan diharapkan mampu dalam mengembangkan media dengan memperhatikan kebutuhan yang diperlukan dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan siswa dapat mempermudah pemahaman siswa. Selain itu, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai motivasi belajar siswa terhadap penggunaan media pembelajaran buku saku, dan perlu dikembangkan sebuah buku saku dengan berbasis digital ataupun berbasis android.

Bagi guru, media pembelajaran buku saku dapat dijadikan perantara penyampaian materi dari guru kepada siswa khususnya dalam materi

keragaman sosial budaya. Selain itu, juga bisa memotivasi para guru agar mampu mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif lagi agar antusias belajar siswa dalam pembelajaran semakin meningkat.

DAFTAR RUJUKAN

- Aini, A. N., & Suharti. (2017). Pengembangan Buku Saku Aksara Jawa Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas IV SD 1 Kadipiro Kasihon Bantul. *PGSD Indonesia*.
- Badar, & Trianto, I. (2017). *Desain Pengembangan Kurikulum 2013 di Madrasah*. Jakarta: Kencana.
- Depdiknas. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: BP Cipta.
- Edy, S., & Mukminan. (2017). Peran Guru IPS Sebagai Pendidik dan Pengajar Dalam Meningkatkan Sikap Sosial dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMP. *Pendidikan IPS*.
- Primesstianissa, S. (2016). *Pengembangan Buku Saku Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Banguntapan [Skripsi]*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mukmin, B. A., & Zunaidah, F. N. (2018). Pengembangan Bahan Ajar DELIKAN Tematik Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar di Kota Kediri. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v5i2.2788>

20. Artikel SEMDIKJAR 2022

ORIGINALITY REPORT

17%

SIMILARITY INDEX

12%

INTERNET SOURCES

18%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Khalida Zia Br Siregar, Happy Karlina Marjo. "Transisi Kurikulum di Indonesia: Apa Dampaknya Bagi Pelayanan Bimbingan Dan Konseling?", Jurnal Sains Sosio Humaniora, 2022 Publication	5%
2	jurnalgizi.unw.ac.id Internet Source	4%
3	repository.iainbengkulu.ac.id Internet Source	2%
4	digilib.unimed.ac.id Internet Source	2%
5	docobook.com Internet Source	2%
6	jptam.org Internet Source	2%

Exclude quotes

Off

Exclude matches

Off